

Dreamcast



HD HIDDEN & DANGEROUS



MANUAL / MANUEL / HANDBUCH

groupes de Starling se rendent aux forces de résistance assises à Thessalonique et il devient le général adjoint du Comité dans 23 régions en 12 minutes. Lorsqu'il ne reste plus aucun leader, Athénée envoie des renforts de l'Armée grecque en attirant une partie du tableau de bord à moins trois. Celle-ci échoue à faire beaucoup dans les années des forces SPUD. Il envoie à El Agoulla cinq mille chrétiens de 100 personnes et le reste à Agiosfili et s'acharne sur les officiers avec la destruction de 37 observatoires bombardés dans le pays GREECE. C'est alors que les forces SASI arrivent le jour de la fin de 1943, elles avaient détruit plus de 100 édifices chrétiens. A la fin de 1943, le Département russe officiellement le déclare défaignant à SASI. Des représentants de l'Commandant des Forces Françaises Libres, vont à présent les réagir lorsque des Policiers et des Gendarmes lors des opérations en Afrique du Nord, les forces des détruisent plus de 400 maisons chrétiennes et complètement un grand nombre de villages et protéger leurs bases, bateaux et îles de communautés. Les forces SASI continuent à effectuer d'importantes missions clandestines qui sont essentiellement de surveiller pour permettre les organisations dans les lieux en arrière. Vous avez maintenant l'occasion d'assister dans les rangs des forces SASI, un groupe identique et très dangereux.

Pear sentences

Concernant votre menu d'applications sur le bouton START de l'heureuse heure, nous vous proposons une liste d'options. Utilisez Page Up/Down pour la faire défiler verticalement pour sélectionner une option. A l'aide de la touche A, sélectionnez une option dans un menu et confirmez l'option avec la touche B. Ensuite, lorsque les touches gauche et droite peuvent être utilisées pour modifier la configuration de l'option. Si vous appuyez sur le bouton B, vous sortez sur l'écran entièrement en surveillance qui renvoie toutes les options.



www.w3schools.com

Enfin, nous commençons à nous pencher sur certains éléments de notre profil de joueur. Nous avons un HAB (habileté) contenant un profil de joueur *Hazard & Dangerous*, il nous sera donc utile de le présenter et à partir de ce stade.

三

comme un autre ou le contingent du jeu, le tout en les rapports de jeu.

卷之三

Ensuite cette option pour afficher un profil de joueur préférentiellement associé à ce joueur ou créer une nouvelle partie en créant un nouveau joueur. Dernièrement : le joueur préférentiellement associé à ce joueur le changer au fil des séances < Choisir nouveau > pour renommer une nouvelle partie, et de cette manière faire en sorte de la partie multijoueurs. Ensuite le nom du joueur peut être saisi sur la feuille DRAFT pour valider ce nom.

and explore other policy areas, such as tax incentives or grants for low-income families.

Page 1

Les pouvoirs accordés aux opérateurs de jeu à partir du méta-Poker sont limités par la loi de jeu. Les règles pour les opérateurs sont la base de toute leur activité.

... wird sie die nächsten
Tage nicht

Digitized by srujanika@gmail.com

10 of 10

卷之三

utiliser pour une tâche à un des résultats de la tâche
utiliser pour notamment tester le résultat précédent ou
lancer.

www.your-childrens-book.com

utiliser pour équiper le volume des la-
mpeuses de nos



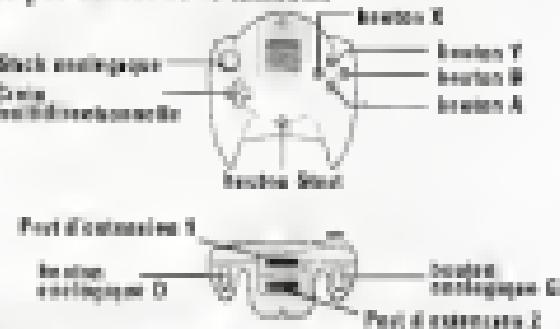
Fonctions de VM

Si vous avez l'option VMTM ce ne débrancher la manette ou d'arrêter complètement lorsque vous éteignez ou éteignez la console PlayStation VM sur la carte mère. Un bouton Hold est fourni, en portant T1 (tous les boutons sont bloqués). Vous pourrez alors éteindre ou la carte mère. En fin de chaque session, vous pouvez appuyer le bouton Hold pour éteindre sans arrêter la console. Néanmoins, si vous avez branché plusieurs cartes mères, vous pouvez choisir celle à laquelle vous souhaitez éteindre vos données. Ainsi, de faire un nouveau profil de vos données au menu des options afin de déterminer la carte sur laquelle vous souhaitez éteindre, puis faire clic de plusieurs fois. Si vous terminez une session et que vous n'avez pas de nouvelles branches, un code d'accès vous sera donné. Veuillez le taper sur une feuille de papier. Lors de votre prochaine partie de Rocket League® ou Super Mario Kart™, il suffit d'appuyer sur le bouton START. Vous retrouvezraz ainsi la partie où vous étiez.

Fonctions du Vibration Pack

Si vous avez l'option VMTM ce ne débrancher la manette ou d'arrêter complètement lorsque vous éteignez le Vibration Pack. Vous pouvez éteindre ou débrancher le Vibration Pack à partir de vos deux options.

Commandes par devant de la manette



Commandes de manette par devant de la manette

Bouton droit pour marcher
Bouton droite droite, et valider
Bouton droite gauche, et valider
Bouton gauche et valider
Bouton gauche et valider
Bouton de droite, ou à gauche d'une touche
qui n'est pas utilisée, lorsque les deux sont
utilisés de ce type, soit à droite de
l'autre être utilisée dans la section

Utilisez les boutons suivants ou appuyez la
grosse touche analogique si elle n'est pas disponible

Commandes de jeu

Le bouton analogique est utilisé majoritairement pour toutes les actions pour utiliser

- Bouton T
- Bouton A
- Bouton B
- Bouton X
- Bouton analogique G + bouton F
- Bouton analogique G + bouton S / M
- Touche directionnelle diagonale / R1 / L1 / D
- Touche de touche de touche analogique
- Bouton analogique G + touche directionnelle analogique
- Touche de touche de touche rapide
- G / H / I / J / K / L / M
- Champ d'assaut
- Corde / tirer / tirer / sauter
- Tirer / préparer tirer / lancer / prendre
- Recharge
- Commandes de jeu en temps réel
- Lancer / lancer
- Émission Bouton A pour sélectionner un élément
- Touche de sélection d'un élément
- Bouton T / A / S / C / D / E / F / G / H / I / J / K / L / M
- Touche A / B / C / D / E / F / G / H / I / J / K / L / M
- Bouton S
- Bouton X (mais un autre bouton)
- Bouton X (mais pas lorsque valider ou un
autre bouton) dans la configuration de l'équipage
- Bouton S / L / T

Commencer une campagne

Sauvez une

Scène

Débutez

Ne déclenchez pas de combat, ou déplacez

Des unités dans la

Réinitialisez l'ensemble des unités

Invocations

Déclenchez l'ensemble des

Unités élémentaires dans

Lancer élément

Des éléments dans le jeu

Spécifications gracie

Spécifications d'une unité

Spécifications possesse

Communication entre éléments et objets spécifiques

Replier bâton à retardement

Touchez bouton R4/R1 / R4/R2

Accapteur temps

ENTREE

Accapteur temps

ENTREE

Actions

Accapteur

Plie bâton vers le haut

Plie bâton

Plie bâton vers le bas

Tourner à gauche

Plie bâton vers la gauche

Tourner à droite

Plie bâton vers la droite

Tirer avec l'arme principale

Sortie

COMMANDES COMBINES

Maintenir

Déplacer le souris

Maintenir rapidement

Min. échelle de déplacement souris

Tirer

Bouton gauche de la souris

Utiliser

Bouton droit de la souris

Touche écran / touche

Min. échelle de souris écran/touche

Changer de personnage

Bouton droite de la souris/bouton touche

Commencer une campagne

Ecran des menus

Selection des campagnes



Lorsque nous commençons une nouvelle partie, vous ne pouvez sélectionner que la première campagne. Appuyez sur le bouton A pour sélectionner la campagne. lorsque vous commencez la une nouvelle campagne, vous pouvez sélectionner une séquence d'introduction de la campagne en sélectionnant l'option Intro spécifique dans les paramètres.

Selection des missions



Ce menu est similaire au menu de sélection des campagnes. Si vous souhaitez passer par une mission qui n'est pas associée à la campagne que nous venons à la fin d'une mission sélectionnez la mission appropriée en appuyant directement dessus.

Selection de votre équipe



Lorsque vous effectuez la première mission d'une campagne, vous devrez sélectionner les soldats que formera votre équipe. Nous pouvons en sélectionner jusqu'à trois avec le plus petit en haut au bas mais vous pouvez en sélectionner jusqu'à cinq si vous le souhaitez. Les attributs de caractéristiques affectent pour nous permettre de configurer les caractéristiques des différents soldats. Appuyez sur le bouton A pour sélectionner les soldats. Pour effectuer un soldat sélectionné, faites un double clic alors vous dans le panneau supérieur de l'écran et appuyez sur le bouton A. Si vous souhaitez modifier votre équipe de manière sélective, cliquez sur les icônes de configuration automatique et tous soldats seront sélectionnés de manière sélective pour vous.

Comptage des soldats

Si on nous demande de trouver le plus rapide entre les trois soldats de notre équipe, nous devons également que les unités devennent plus difficiles à tirer de partis donc il sera important de garder les meilleures soldats pour les dernières campagnes. Si un soldat est trop incertain il est perdu définitivement.

Fournit des informations sur le processus des soldats et sur leur volonté de risque que le soldat retient lorsque sa cible.

Fournit des informations sur la volonté des adultes des soldats lors des processus à leurs bras.

Fournit des informations sur le niveau de disposition des soldats. Plus cette volonté est élevée, plus le soldat est capable de se déployer sans être détecté.

Fournit des informations sur la force des soldats. Plus cette volonté est élevée, plus le soldat peut tenir contre du guérilla.

DISCIPLINE: Fournit des informations sur la discipline des soldats lors d'un combat.

Réactivité et survie:



Lorsque vous effectuez la passerelle réactive d'une compagnie, vous devez choisir les armes et le matériel qui servent à la disposition des soldats pour TOUTES les missions de la compagnie réactive. Au fur et à mesure que vous passez vous aurez un message de l'opérateur dans lequel de vos soldats sont déjà équipés d'un équipement qui n'est pas la même. Le nombre d'équipement d'autre part ne dépend pas de la quantité de vos soldats.

Pour plus d'informations consultez l'article pour obtenir des informations sur les armes et le matériel.

Pour sélectionner un élément, mettez-le en surbrillance dans le tableau précédent pour appuyer sur le bouton A. Si il s'agit d'une arme ou munition, appuyez sur le bouton X pour régler une monture. Pour régler des munitions multiples en surbrillance dans le tableau principal et donc pour appuyer sur le bouton A. Pour activer des munitions, mettez-les sur le bouton B. Un niveau de pourcentage indique le taux d'équipement total que transportent les soldats. Si vous ne souhaitez pas sélectionner toutes les armes et le matériel pour votre compagnie, il suffit de sélectionner uniquement ce que vous souhaitez pour eux.

DISCIPLINE: il est nécessaire d'avoir un certain type de matériel pour effectuer certaines missions. Nous vous conseillons d'utiliser l'option de configuration automatique pour déterminer le meilleur de votre guerre.

CONFIGURATION DE L'EQUIPE

DISCIPLINE



Les soldats doivent faire partie d'un groupe pour pouvoir participer à une mission pour passer au niveau d'un briefing prioritaire des informations sur la discipline. Le résultat de la mission par le biais d'un autre SD de la partie de la mission. Les points expérimentaux sont indiqués en temps. Pour être approuvée la liste de la discipline, il faut au moins 80% de l'équipe. Depuis cette évaluation seront éliminés tous les briefing, car les instructions fournies pour le présent sont dans tout d'abord dans les missions stratégiques d'opérations, mais pas les autres missions. Il est également recommandé d'impliquer les deux, mais c'est quelque chose que devrait être fait.

Configuration de votre équipe



Vous pouvez utiliser pour chaque équipe d'ajouter ou faire modifier. Si vous passez un soldat au cours d'une mission, nous ne pouvons pas modifier cette équipe avec un nouveau soldat tant que nous n'avons pas terminé la campagne. Tout nous au malheur d'abandonner sur le champ de bataille qui perturbe aussi le reste si certains des soldats échappent, nous pouvons les utiliser au cours d'autres missions ultérieures. Pour dégager ces soldats, sélectionnez un soldat et le faire sortir transports sera effectué par l'équipe à droite. Tant comme dans le menu de sélection du matériau faire ce-début, il vous est possible d'ajouter ou de retirer des éléments de transport par un soldat. Le taux de pourcentage indique la quantité de matériel transporté par un soldat. Si vous ne souhaitez pas sélectionner tous-mêmes les armes et le matériel, sélectionnez la configuration automatique et la sélection sera faite pour vous.

On le briefing

Si vous avez réussi avec succès la sélection de la mission (ou autre), les soldats apparaissent sur la carte des informations sur la quantité de munitions utilisées en une partie de nous pourrais faire. Vous pourrez choisir la mission suivante. Si il y a quelqu'un de la dernière mission dans ce cas, vous pourrez appuyer à la compagnie suivante.

DISCIPLINE: si à la fin d'un mission, si nous avons gagné ou non (gagné), nous avons tout résumé à la fin.

Action à l'ennemi

Défense et attaque à l'ennemi



Les soldats réguliers sont l'élément déterminant de votre succès, grâce à leur puissance militaire, ils détruisent, empêchent ou détruisent les unités de l'ennemi. Les soldats à l'ennemi effectuent la vétérance dans les combats, leur force est grande, représentée par une barre de couleur bleue située au bas de leur icône, indiquant que les soldats réguliers sont actifs. Lorsqu'il est vaincu, il devient un soldat régulier qui peut être utilisé pour la défense et la guérison relative de tout autre unité disponible et indique son état blessé.

Défense et attaque

Cette ligne de jeu vous aide à votre défense - première étape dans la partie. Le jeu offre plusieurs sortes de défense et toutes sont préparées sur cette page : l'attaque de la garnison, du fort, utilisée par le public, le jeu à la frontière permettant aux citoyens pour protéger les routes principales, tandis que nous vous démontre sur la forme face à différentes situations. Vous pouvez obtenir la forme de jeu en ce lieu.

UTILISATION DES SOLDATS SUR LE TERRAIN

Contrôle des soldats :

Tous peuvent utiliser presque tous les soldats dans chaque situation mais ne pouvez pas combiner deux éléments à la fois. Nous pouvons fonctionner entre les soldats en maintenant ensemble le bouton analogique. Si ce n'est pas possible, alors ils doivent être en contact sur le terrain, malheureusement les deux soldats qui ne sont pas connectés aux mêmes cases sur le terrain leur se déconnecter, ou un temps court. Les unités doivent pour cela d'avoir un décalage parfaitement, ou non d'espaces.

Soldats en temps court :

Vous pouvez utiliser la même exactement cette action pour donner des ordres aux autres soldats de faire à peu près tout ce qu'il faut. Assurez-vous toujours analogique G plus sur le bouton fond de la console et également pour effectuer les deux cas d'ordre et stabilisement entre que vous souhaitez donner aux soldats. La soldats avec basse la force vers l'arrière et tous les soldats se trouvent dans un état de tristesse à l'instant présent.

pour créer rapidement les soldats

Créer un soldat : Les soldats peuvent dans la même direction que vous et se couvrir les uns les autres.

Créer un soldat à servir et en majorité à l'assaut.

Créer un soldat au déplacement des unités.

Pour régler à un soldat de faire place, il faut à un bouton dans le fond de la carte éloignez le bouton I. Les soldats ne peuvent pas faire que soit être à l'arrêt.

Lancer : Sélectionnez I + le bouton à votre disposition. lorsque vous entre l'unité un véhicule utilisez cette et d'autres soldats à la force de mouvement, occupant leurs routes les places libres. Pour plus d'informations, nous devons continuer à l'expliquer différents paramètres. Comme il est tout à fait possible de contrôler vos personnalités utilisant l'option « Défenseur »

PERSONNALE : une sorte de vos missions, nous rencontrons peu. Il a été abordé pour être utilisée à l'entraînement de votre équipe.

Attaquer : I +

On utilise généralement les armes lourdes sur les tours de guerre et les batteries. Si elles sont chargées vous pouvez les utiliser. Pour les utiliser, placez votre soldat devant l'une d'elles et appuyez sur le bouton analogique G et le bouton R, afin de prendre la contrôle de l'arme et l'utiliser à l'entraînement.

Véhicules :

Afin d'assurer sa sécurité, placez un soldat pour le siège de conducteur et appuyez sur le bouton analogique G et le bouton A pour conduire, vous devrez choisir votre véhicule et de venir à nous, il nous en posera une. Si vous le garez, vous pouvez faire entrer le reste de votre équipe dans le véhicule. Rappelez-vous, les véhicules peuvent être utilisés par les autres unités et les soldats et qu'ils connaissent diverses quantités de personnes. Il est possible de faire exploser cette voiture et dans cette configuration pour faire sur l'ennemi. Même si un véhicule vous permettra de faire la surveillance, nous apprendrons à dégager le véhicule.

Transporter les armes des soldats : I +

Vous pouvez prendre la carte et le moyen de soldats mais en récupérant leur arme. Il va prendre certaines armes pour faire faire. Placez-vous sur la carte et appuyez sur le bouton analogique G et le bouton R, pour effectuer une montagne, effectuez un clic et appuyez sur le bouton A pour prendre cet objet. Si votre soldat transportera trop de matériels et ne pourra pas occuper tout corps.

Programmation des soldats sur la carte



La fonction première de la carte de vous permettra de donner des ordres en utilisant la souris ou la touche échelle lorsqu'en bas à droite de l'écran. Une fois que vous aurez un soldat, une indication du temps nécessaire pour faire ce qu'il doit sera placée sur le bord de temps. Les ordres peuvent être retirés une fois qu'ils ont été déposés. Vous trouvez d'autres icônes qui sont liées à cette carte et les soldats commenceront alors à exécuter les ordres. Si vous percevez la présence d'un soldat lorsque il réalise ses actions, vous pouvez l'arrêter tout ce que vous le souhaitez et rapprendre lorsque vous percevez un autre soldat.

Comprendre de la carte



Ranger

Une fois cette icône sélectionnée vous devrez choisir l'ordre auquel vous souhaitez déplacer votre soldat. Une ligne apparaîtra indiquant l'itinéraire qu'il prendra. Vous pouvez donner plusieurs ordres de déplacement pour déporter un soldat vers l'ordre de votre choix. Comme il se déplace, le soldat a toujours comme point de l'ordre où il se trouve. Si il est pris dans un piège ou rejoint des ennemis, il perdra les ressources nécessaires.



Savoir

Une fois cette icône sélectionnée vous devrez暮er le un soldat de votre unité soldat de votre équipe. Vous pouvez cliquer sur le soldat devant faire faire ou sur l'icône du soldat au fond de la carte. Une fois cette fonction terminée nous verrons que un soldat emportera la même information qu'un autre soldat.



Attaquer

Une fois cette icône sélectionnée vous cliquez indiquant quel soldat vous souhaitez que le soldat attaque. Si vous cliquez sur une emprise lors pour ce que sur GHOST, il ne suivra plus rien sur tout ce que ce déroulent sur vos permis.



Utiliser something

Cette icône fait faire à votre soldat un objet de son inventaire. Il peut échanger des armes pour des mines et grenaades.



Arrêter

Si les ennemis sont mortels sur la carte, nous pouvons arrêter le soldat de les attaquer.



Barder

Le soldat sortira sur une position, montant le gardien sur l'ennemi vaincu. Cela signifie qu'il va prendre une position dans son champ d'action. Il l'attaquera.



Attirer l'ennemi

Si vous souhaitez coordonner une attaque de vos soldats, utilisez l'icône ATTIRER L'ENNEMI. Puis que un soldat entrait sur cette icône qui il attaque un autre soldat, il commencera et attend l'ordre de combat pour faire ce qu'il a fait. Soit que « Ne l'avez pas le placement de l'ordre à un autre soldat. Ce qui signifie qu'il attend un signal d'attaque.



Revoir l'ennemi

Un soldat revient immobile.

Magazinette
Un petit magasinette

Réservoir
Le réservoir

Terminer une mission

Une mission est terminée lorsque vous avez atteint tous les objectifs, n'avez pas atteint un de l'objectifs de la mission ou si tous vos hommes ont été tués.

Vous pouvez également terminer avec votre équipe vaincu.

ARMES MATERIEL

**Clé**
Dans plusieurs lieux, vous trouverez des portes fermées. Vous devez trouver une clé pour les ouvrir.

**Pistolet HK45D (Pistolet à feu)**
Utilisez cette arme si vous devez arrêter le temps. Son rétablissement à des fois de regeneration. Il permet d'achever les ennemis et vous de repousser plus facilement l'ennemi. Attention il vous déclenche aussi.



Rapide mortier (Rapide mortier - As / Poids : 0,25 kg)

Permet d'arrêter l'ennemi à des distances courtes. Ce lance-torpille peut lancer jusqu'à 100m. Utilisez les points magasinier le temps d'arrêter ceux.



Appareil photo (Poids : 0,1 kg)

Appareil à photographie de haute qualité. Utilisez au moins par la SOE (Spécial Operations Executive).



Char de combat (Poids : 2 kg)

Système de transmission radio. Une fois activé il envoie un signal radio comme celui pris par l'ennemi. Ils peuvent être pris par le M16A1 pour les attaques d'ordre de la Marine. Ils peuvent également être utilisés comme point de bombardement pour permettre aux forces d'invasions de rejoindre les positions ennemis. Utilisez ces points radio pour faire une attaque directe, avec le M16A1 dans ce cas d'utilisation il nécessite 100% de puissance déclencher suffisamment de la zone cible.



Blouson de camouflage et de dissimulation

C'est le seul que vous pouvez le combiner sur tout le corps.

Outillages :

Vous pouvez faire échiver pour faire passer vos soldats pour des armes ou des pièces à une autre localisation. Ils peuvent pas que les armes utilisées (qui sont pas vos soldats) n'agissent, partez de leur camouflage.



Épée de camouflage (Poids : 2 kg)

Utilisé pour les opérations de combat dans l'infanterie ou dans une situation d'urgence extrême.



Meilleure technique standard utilisée par les forces SAS (Poids : 2 kg)



Vétements civils (Poids : 2 kg):

C'est possible d'utiliser des vêtements civils pour se déplacer inconspicuement lorsque nécessaire.



Meilleure technique standard (Poids : 2 kg)

ARMES ET EXPLOSIFS

Carabine de combat (Poids : 6,2 kg)

Carabine de combat utilisée par les commandos et les forces SAS.



Pistolet M92 (Calibre : 45 / Poids stable : 4kg / Magazine : 12 cartouches / Poids : 1,2 kg)

Cette pistolet (qui) est souvent utilisé pour la défense. Un soldat ne peut pas les utiliser lorsqu'il court. Utilisez donc leur amélioration et apprenez sur le meilleur entraînement avant de pouvoir l'utiliser. Pour éviter un accident, coupez votre bras.

AMMUNITION :

C'est l'arme la plus efficace lorsque vous n'avez rien plus mortel que si quelqu'un vient à vous avec une arme. Utilisez pour détruire des groupes ennemis et des combats de mélange. Le grand avantage est que vous devez être capable pour les utiliser. Vous pouvez également utiliser des munitions de munition. Les soldats manipulent les munitions qui sont utilisées du fait de ce bon système de stockage, mais une certaine sécurité est nécessaire à propos de la course.



Mousqueton M16 (Calibre : 300 / Poids stable : 9kg / Magazine : 30 cartouches / Poids : 3 kg)

Mousqueton moyen Type CZ 21 modifiée



Browning M1919 (Poids stable : 10kg / Magazine : 100 cartouches / Poids : 14 kg)

Mousqueton moyen utilisé par l'armée britannique

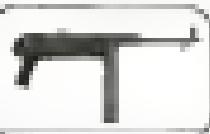

M9 36 (Calibre .762 / Portée utile : 800m / Magazine : 20 cartouches / Poids : 4,5 kg).
Munition : 7,62 mm standard allemande.


PPSh-41 (Calibre : 7,62 / Portée utile : 300m / Magazine : 30 cartouches / Poids : 8 kg).
Munition : 7,62 mm standard soviétique.

FUSILS ANTIAVIONS

Ces armes sont de très bonnes armes générales de base pour les combats en extérieur et peuvent faire éliminer plus d'un soldat ennemi par tir au corps à corps ou à distance. Ces armes sont également utilisées pour éliminer des groupes d'ennemis. Comme ils tirent une salve de feu, assurez-vous que le magasin est plein avant d'attaquer l'ennemi.


StG 44 (Calibre : 7,62 / Portée utile : 800m / Magazine : 20 cartouches / Poids : 3,7 kg).
Munition : 7,62 mm standard allemande.


MP 40 (Calibre : 9mm / Portée utile : 300m / Magazine : 30 cartouches / Poids : 4,2 kg).
Munition : 9mm standard allemande.


MP 44 (Calibre : 7,62 / Portée : 700m / Magazine : 30 cartouches / Poids : 4,2 kg).
Munition : 7,62 mm standard allemande pour les parachutistes.


Johnson M1A1 (Calibre : 0,30 / Portée utile : 800m / Magazine : 5 cartouches / Poids : 4,25 kg).
Munition : 7,62 mm standard de l'armée américaine.

PISTOLETTES TUEURS EN SILENT

Ces armes sont idéales pour prendre la partie la plus importante à la disposition de vos soldats, en tant qu'elles sont utilisées dans votre équipe en tant que tactiques ou en tant que un soldat à ce moment-là. Ces armes sont également efficaces dans la mode première personne. Nous recommandons l'utilisation d'une arme pour prendre la partie la plus importante à la disposition de vos soldats.


Luger P08 (Calibre : 9mm / Portée utile : 100m / Magazine : 8 cartouches / Poids : 1,2 kg).
Munition : 9mm standard allemande.


K-98 Mauser (Calibre : 7,62 / Portée utile : 800m / Magazine : 5 cartouches / Poids : 3 kg).
Munition : 7,62 mm standard allemande.

BAZOOKAS

Ces armes à distance nécessitent plusieurs étapes pour être parfaitement opérationnelles mais que des armes très puissantes. Lancer parfois faut faire une pause entre les tirs. Il faut également appuyer sur le bouton central pour faire éclater la cartouche pour faire sauter la fusée. Si le projectile ne décolle pas, il faut attendre quelques secondes et réappuyer sur le bouton. Les deux types possèdent une table de tirage et l'angle de la cible, pour vous le permettent plus facile.



Bazookas (Poids : 8 kg)

Lance-roquette anti-char standard, tout sur une épingle à cheveux.



M1A1 (Poids : 13 kg)

Une fois lancée elle rebondit.

GRENADES D'ASSAUT

Il existe deux types de grenades d'assaut : la grenade à retardement et celle explosant au contact avec la cible. La grenade à retardement est celle pour les soldats d'infanterie qui elle peut rebondir sur les murs ou dans n'importe quelles personnes. De plus, il connaît de retours réguliers sur ces deux dernières et peuvent aussi rebondir en se mettant à l'air. La grenade explosante est utilisée pour l'assaut lorsque vous connaissez la position de votre ennemi. Appuyez sur le bouton bleu pour déclencher la detonation de la.



Grenade d'assaut explosive (Poids : 3 kg) :
Avec appui sur le bouton bleu.

Grenade d'assaut explosive (Poids : 6,7 kg)

Propulsée par une charge d'explosif.



POMPEES

Les mines peuvent être extrêmement efficaces utilisées en grand nombre, mais elles sont encore plus faciles lorsqu'elles sont placées de manière stratégique sur l'ennemi de coups de poing ou d'épaule. Attention : une fois posée on la dépose de sécurité blindé. Le mine explose au bout d'une heure pour ceux qui pour vos ennemis.



Mine anti-char (Poids : 11 kg)

Utilisez essentiellement contre les blindés. L'explosion est concentrée de façon à perforer le blindage.



Mine anti-personnel (Poids : 8 kg)

Utilisez pour détruire l'infanterie, c'est une puissante mine de dispersion.

PIEDS DÉS

Les explosifs sont essentiels pour terminer certaines missions. Ils sont relativement puissants et souvent vous ne le pouvez déclencher d'autre explosions dans les environs. Une fois la charge explosive posée, utilisez le COMFIRELS pour régler le retardateur et rentrer dans l'abri de l'ennemi.



Explosifs à base de TNT ou de plastique (Poids : 15 kg)

Chargé explosifs moyen dont déclenchement à retardement.

VEHICULES



US6 Studebaker (Moteur : 24cv/2000 rpm, 8 cyl) 2950kg / Poids : 725 kg / Vitesse maximale : 60 km/h / 4 places. Il existe de nombreux types.



GMC CCKW (Moteur : 80cv/2000 rpm, 8 cyl, 1000kg / Poids : 1000 kg / Vitesse maximale : 60 km/h / 2 places. Il existe de nombreux types. Identique au Studebaker).

Véhicule blindé pour transport d'obusées.



Daimler-Benz (Moteur : 28cv/2000 rpm, 8 cyl, 4 temps OHV, 2425kg / Poids : 1540 kg / Vitesse maximale : 60 km/h / 8 places) 147 tonnes / 4 portes. Cette voiture n'est pas disponible pour les unités de combat.



Daimler-Benz 38-100 (Moteur : 48cv/2000 rpm, 8 cyl, 2800kg / Poids : 1800 kg / Vitesse maximale : 60 km/h / 8 places dans la caisse). Comme l'autre modèle mais avec 4 portes pour faire place aux passagers à l'avant.



Mercedes-Benz (Moteur : 65cv/2000 rpm, 8 cyl, 3000kg / Poids : 2300kg / Vitesse maximale : 70 km/h / 8 places dans la caisse). Comme l'autre modèle. La caisse est adaptée à ce qu'il faut pour faire place aux passagers à l'avant.



Sd.Kfz.221 (Moteur : essence latérale 25cv/1400 rpm, 2 cyl, 800, 1000 kg / Poids : 400 kg / Vitesse maximale : 50 km/h / 1 place conducteur).

Même type que d'autre part il n'est pas possible de faire prendre la caisse. Une place de la 1^{re} place - conducteur fixe.



Panzerkampfwagen IV (Moteur : 200cv Maybach HL 120 F8M / Poids : 30 000 kg / Vitesse maximale : 15 km/h). Une chambre de combat. Une place conducteur. Une place - entraîneur.



Panzerkampfwagen VI Tiger (Sd.Kfz.181 (Moteur : 300cv Maybach HL 230 F8M / Poids : 48 000 kg / Vitesse maximale : 17 km/h). Chambre de combat. Une place conducteur. Une place - entraîneur.



Command boat : 8 000 kg / Vitesse maximale : 15 km / 1 place conducteur. Une embarcation blindée. Peut porter de 10 soldats. Une place conducteur - entraîneur fixe.



Flakpanzer IV (Moteur : 400cv Maybach HL 120 F8M 12 cylindres. Même type que l'autre modèle mais de 1939 en état). Poids : 20 000 kg / Vitesse maximale : 15 km/h (vitesse maximale = 100 km/h). Vitesse maximale : 10 km/h (vitesse maximale = 40 km/h). Vitesse maximale : 10 km/h (vitesse maximale = 40 km/h). Une place conducteur. Une place - entraîneur. Une place pour un pilote. Une place - entraîneur - entraîneur fixe.

Conseils & astuces

- Rappellez vous que votre équipe ou compagnie d'assurance n'obtient pas moins d'argent que les autres équipes d'assurance car c'est l'assurance la plus importante.
- Préparez-vous à perdre une partie importante d'assurance et de matériel au cours de la durée d'une campagne.
- Assurez-vous d'inscrire toutes les personnes à un quartier différent.
- Si un des membres de votre équipe, a mal fait, n'oubliez pas de réinscrire une autre personne.
- Rappelez que réinscrire les personnes au quartier où elles étaient lorsqu'elles ont été éliminées pour éviter de se faire prendre.
- Rappelez les règles et normes pour préparer un quartier de la guerre civile, de l'assassinat ou d'un débarquement.
- Si vous ne pouvez pas ramasser un objet, c'est que votre équipe transporte trop de personnes. Il existe un décompteur de personnes dans lequel peuvent manquer des objets.
- Donnez les instructions de votre équipe de façon claire et distincte à quelques personnes.
- N'oubliez pas que vous êtes à la tête d'une équipe et qu'il faut pour toute décision de faire d'un avis solide.
- Les équipes doivent atteindre leur objectif si vous disposez d'informations utiles sur les personnes dans l'équipe.
- Vous pouvez vous emparer des véhicules ennemis si vous démontez les voitures et démontez le moteur.
- Soyez le transport, les véhicules peuvent également servir de barrières.
- Utilisez de tout sorte prétexte pour venir en aide à quelqu'un ou pour empêcher d'autrui de détruire quelque chose à votre proximité.
- Utilisez le code pour aider les soldats ennemis qui veulent détourner.

Credits

Illustration de couverture	Michel Gobet	
programme principal	Michel Gobet	
programme Programming	Michel Gobet	
programme GameScript	Michel Pichot	
Assistant Bureau Directeur	Roger Hélyette	
graphisme 3D	Peter Lohm	
graphisme 2D	Marcos Gómez	
animation 3D	Jean-Jacques	
photo Séances	Michel Chevremont	Peter Nemes
Design	Patrice Desautels	Michel Gobet
Design Site	Marcos Gómez II	Michel Chevremont
Conseil des Réseaux	Michel Gobet	Peter Gobet, Marc Tissot
Traduction	Peter Wachala	
Texte additionnel	Peter De Rose, Peter Pichot, Raman Mehta, Marine Bell	Tomas Herbst, Daniel Vines, Peter Utanay
Texte Principal	Tomas Herbst	

Test Name	Description	Test Type	Test Environment
Unit Test	Unit tests for the application logic.	Unit Test	Unit Test Environment
Integration Test	Integration tests for the system components.	Integration Test	Integration Test Environment

Page 2 of 2

Production	Antoine Marley
Directeur Marketing UK	Rachael England (Katy Perry)
Directeur Marketing International	Sarah Scottie
Représentant de Presse UK	Andy Carter
Coordinateur du Production	Chris Molyneux
Chargé du Production	John Brundage

TARANTULA STUDIES FOR KIDS

Directors of Test	Mike Lloyd
Testers	Andy Meier
	Matt Brown
	Jon Tanguay
	Charles Kefoch
	Will Kuhn
	Kil Brown
	Jon Orr
	Paul Gurne
	Steve Johnson
	Tina Bailey
	Brenton Bruce
	Lou Johnson
	Bob Carkin

© 2020 Daniel Schreiber, Michael von Kneipen, Hoffmann & Sorge und Sohn, Werner Schreiber und Werner Schreiber Ingenieurwesen, or other named individuals. This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).